



Mit 43 Reitereinheiten, aber nur zwei Rammböcken sollen wir mit unseren Berbern Toledo erobern, um die Stadt als Hauptquartier für unseren Eroberungszug zu nutzen. Zum Glück lässt sich das Spiel verlangsamen, denn wie immer verklumpen die Truppen im Kampf gerne.

Age of Empires 2 HD: The African Kingdoms

EIN KÖNIGREICH FÜR EIN KAMEL

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Forgotten Empires LLC** Termin: **05.11.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Ein kleiner Entwickler zeigt Microsoft, wie großartig das über 16 Jahre alte Age of Empires 2 heute noch ist: The African Kingdoms punktet mit vier fordernden Zeitfresser-Kampagnen. Von Martin Deppe

Hannibal? Pffft, was der kann, können wir schon lange! Und so marschieren wir im Jahr 711, also 929 Jahre nach Roms Erzfeind, ebenfalls quer durch Spanien. Nur das mit den Alpen und Rom, das lassen wir lieber. Und statt Elefanten nehmen wir Kamele mit, die sind schneller und machen nicht so ein Tamtam. Doch bevor wir uns Spanien unter den Nagel reißen, müssen wir erst mal unsere nordafrikanischen Reitertruppen anlanden, Westgotenkönig Roderich schlagen, ein Dorf friedlich übernehmen, ein Basislager errichten, die Ressourcenproduktion in Schwung bringen, Belagerungswaffen bauen, befestigte Städte erobern, zum Show-

down gen Cordoba vorrücken ... und das alles in einer einzigen Mission! Beim Test von The African Kingdoms, der Erweiterung von Age of Empires 2 HD, zeigt sich schnell, was da alles auf uns zukommt. Die 17 Kampagnenmissionen, verteilt auf vier Feldzüge, schmeißen nicht einfach nur vier neue Völker und ein paar frische Einheiten in die Echtzeit-Schlachten, sondern inszenieren richtig gute Szenarios. Das fängt schon mit der ordentlichen Vertonung an: In den Briefings und zahlreichen Ingame-Sequenzen reden englische Sprecher (die geschriebenen Texte sind deutsch) mit dezent übertriebenem afrikanischen Akzent. Da kommt gleich spürbar mehr Atmosphäre auf als etwa in The Forgotten, der vorherigen Erweiterung von Age of Empires 2 HD. Ach ja, 18 neue Einzelkarten gibt's auch noch.

Mali mit Boni

Die vier neuen Kampagnen drehen sich in klassischer AoE-Manier um vier einzelne Völker: Den Anfang machen die Berber, die

unter ihrem Anführer Tariq ibn Ziyad von Nordafrika ins heutige Spanien übersetzen. Dabei bauen sie vor allem auf flinke Reitertruppen: Ihre Kavallerie ist 20 Prozent billiger, und nur die Berber können Kamel-Bogenschilder und berittene Gineten einsetzen, das sind schnelle Fernkampf-Plänkler. Diese »Hitandweggaloppier«-Taktik funktioniert gegen unbefestigte Dörfer noch prima, doch gegen Stadtmauern brauchen wir stärkere Kaliber.

In der zweiten Kampagne helfen wir dem verbannten Prinzen von Mali, gegen den Herrscher der Susu anzutreten, das ist ungefähr das heutige Ghana. Hier beginnen wir nicht gleich mit einer Invasionsarmee, sondern mit ein paar Mannen auf der Flucht. Erst nach und nach finden wir immer mehr Verbündete und zeigen dem eigentlich völlig überlegenen Konkurrenzheer, was eine Harke ist. Mali bekommt als Bonus zum Beispiel seine Goldminen-Upgrades für lau, außerdem können nur die Malier Gbeto-Fernkämpfer rekrutieren. Interessantes Detail:



Martin Deppe
@GameStar_de



Wenn ein 16 Jahre altes Echtzeit-Strategie-Spiel, grafisch halbwegs an moderne Standards angepasst, mich immer noch so dermaßen fesselt – dann sollte sich doch bitte jeder Publisher die Finger nach einem Nachfolger lecken. Die Strategiespieler tun's zumindest: Age of Empires 4 ist ihr großer Wunschtraum. Daher meine Bitte: Legen Sie sich The African Kingdoms unbedingt zu. Denn jede gekaufte Erweiterung zeigt Microsoft, wie groß die Nachfrage nach Age of Empires beziehungsweise einem längst fälligen Nachfolger ist. Age of Empires 2 HD: The African Kingdoms kostet übrigens nur schlappe 9,99 Euro.

Klar, wer lange kein AoE 2 mehr gespielt hat, wird aktuelle Komfortfunktionen vermissen: Kein Zoom, keine Forschungsschlange, und die oft missionsentscheidenden Anführer geraten im Getümmel schnell in Lebensgefahr, weil kein großes Porträt am Bildschirmrand rot blinkt. Aber das alles ist nach kurzer Zeit vergessen, denn The African Kingdoms lässt erst gar keine Zeit zum Murren. Ständig ist was los, die Missionsziele sind fordernd und abwechslungsreich, und man merkt, dass die Entwickler Ahnung von Missionsdesign und Kartenbau haben: Hier ist nichts mal eben schnell im Editor gebaut, sondern alles landschaftlich schön designt. Allein schon die Holz- und Ziegelbauten der Malier und Äthiopier sind schick anzuschauen!

Das sind im Spiel alles Soldatinnen, denn im alten Mali waren Frauen absolut gleichberechtigt, auch im Militär.

Äthiopien mit Zerglingen

Der dritte Neuzugang sind die Äthiopier. Hier beginnen wir sogar nur mit einer Zweimann-Armee, können aber kleinere Aufgaben für neutrale Stämme übernehmen, so



In dieser portugiesischen Mission müssen wir für oder gegen Muhammad Ibn Rukns kämpfen. Je nach unserer Wahl haben wir zwei weitere Gegner im Nacken.

immer mehr Gefolgsleute sammeln und schließlich die Gebiete am Roten Meer überrennen. Apropos überrennen: Die Äthiopier haben Shotel-Krieger als Spezialeinheit – sozusagen die Zerglinge von African Kingdoms, denn die Fußsoldaten sind kaum gepanzert, aber billig und schnell. Ihren Namen verdanken sie übrigens ihrem charakteristischen Schwert: Ein Shotel ist eine gebogene Klinge, mit der man gut Reiter vom Pferd reißen oder um Schilde herum zuschlagen kann – die Klingenspitze findet ihr Ziel. Die Shotel-Krieger sind entsprechend ideal für Rushes gegen Arbeiter, in der Elite-Ausführung hauen sie einen Arbeiter mit gerademal zwei Schlägen um. Und spätestens, wenn wir sie mit der Technologie »Königliche Erben« quasi mit einem Fingerschnipp Bauzeit rekrutieren können, nicken selbst die Original-Zerglinge anerkennend mit dem geschuppten Rush-Haupt.

Portugal mit Stalinorgel

Die einzige Belagerungsspezialeinheit kriegen die Portugiesen. Ihr Orgel-Geschütz besteht aus mehreren nebeneinander befestigten Kanonenrohren, die Flächenschaden anrichten, also gerade gegen Truppenansammlungen verheerend sind. Außerdem

haben sie keine Mindestreichweite wie Onager und Co., daher ist es schwierig, an sie heranzukommen. Die Seefahrernation Portugal kann außerdem als einzige neue Fraktion Karavellen vom Stapel lassen, und ihr Karacken-Upgrade spendiert ihren Schiffen mehr Panzerung und Feuerkraft.

Dementsprechend seekriegsbetont ist der portugiesische Feldzug, der uns über Afrikas Ostküste bis hinüber nach Indien führt. Spannend: Im dritten Szenario können wir uns für oder gegen einen Rebellenanführer entscheiden, und unsere Wahl hat Einfluss auf das Verhalten der anderen Mächte auf der Map. Auch kleinere Nebenaufgaben wie aufzusammelnde Schiffsbrüchige sind klasse und motivieren uns, wirklich die gesamte Karte zu erforschen. Unser Forscherdrang bleibt beständig auf hohem Niveau, auch in den insgesamt 16 Kampagnenmissionen, die uns ein herrliches Auf und Ab, Ah und Oh bescheren: Von großen Belagerungen, Feldschlachten, kleineren Straßenkämpfen in einer verwinkelten Stadt, Diplomatieundreisen, Slavenrettungsaktionen und wilden Fluchten kreuz und quer über eine Karte voller Feinde ist wirklich alles dabei. The African Kingdoms zeigt, wie abwechslungsreich Strategie sein kann. ★



Äthiopier und Malier haben einen eigenen Architekturstil, die Lehmziegel sind gut zu erkennen. Überhaupt sind die Maps sehr organisch und abwechslungsreich gestaltet, Hut ab!

AGE OF EMPIRES 2 HD THE AFRICAN KINGDOMS

- 👍 vier sehr gute Kampagnen
- 👍 über 40 Stunden Spielzeit
- 👍 vier neue Völker 👍 sehr abwechslungsreiche Missionen
- 👍 neue Grafiksets
- 👍 sehr schöne Maps
- 👍 vertonte Texte (englische Sprecher, deutsche Bildschirmtexte)
- 👎 wenig Komfortfunktionen
- 👎 alte KI-Fehler (Wegfindung)
- 👎 unübersichtliche Schlachten

FAZIT

Vier lange, abwechslungsreiche, gut designte Kampagnen machen den Strategiebrocken noch brockiger – eine tolle Erweiterung!

